



株式会社 Cygames  
技術顧問／Cygames Research 所長

## 倉林 修一

---

2007年、慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科博士課程修了。  
博士(政策・メディア)。2010年、慶應義塾大学環境情報学部専任講  
師、2016年、政策・メディア研究科 特任准教授を経て、2016年 株  
式会社Cygames技術顧問／Cygames Research所長。  
専門はデータベースシステム。



## Cymotion: 次世代アニメーションシステム

地形やNPCなどの外部環境を考慮したモーションクリップの検索と合成による文脈依存のリアルタイムモーション生成



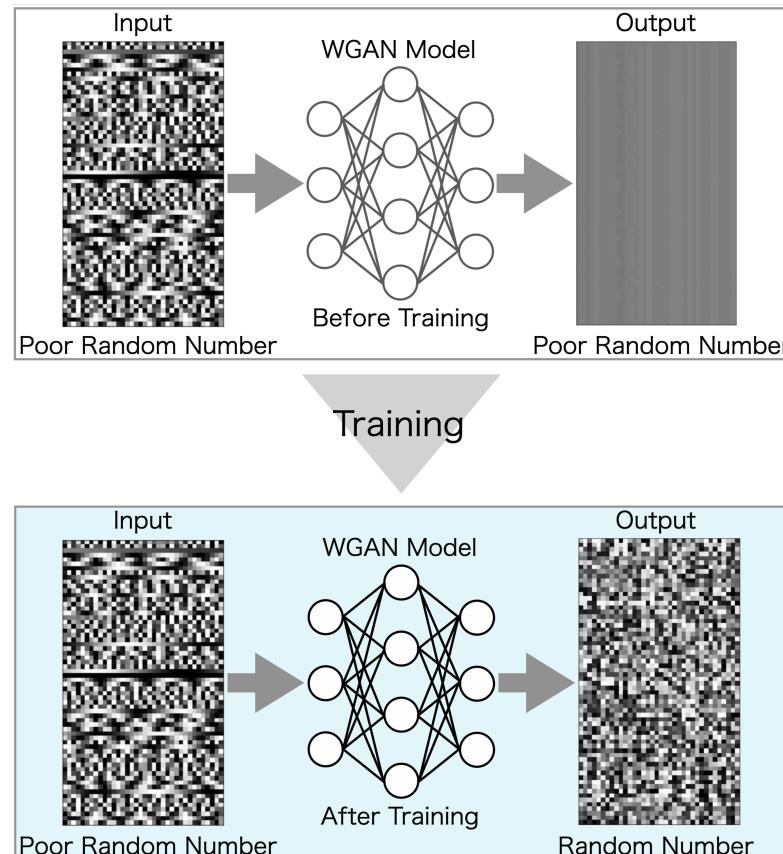
## Kinetics: 最小二乗法によるステイック操作のリアルタイム推定

タッチ点群から指の角度と速度を推定し、あたかも物理的なスティックが画面上にあるかのような操作性を実現



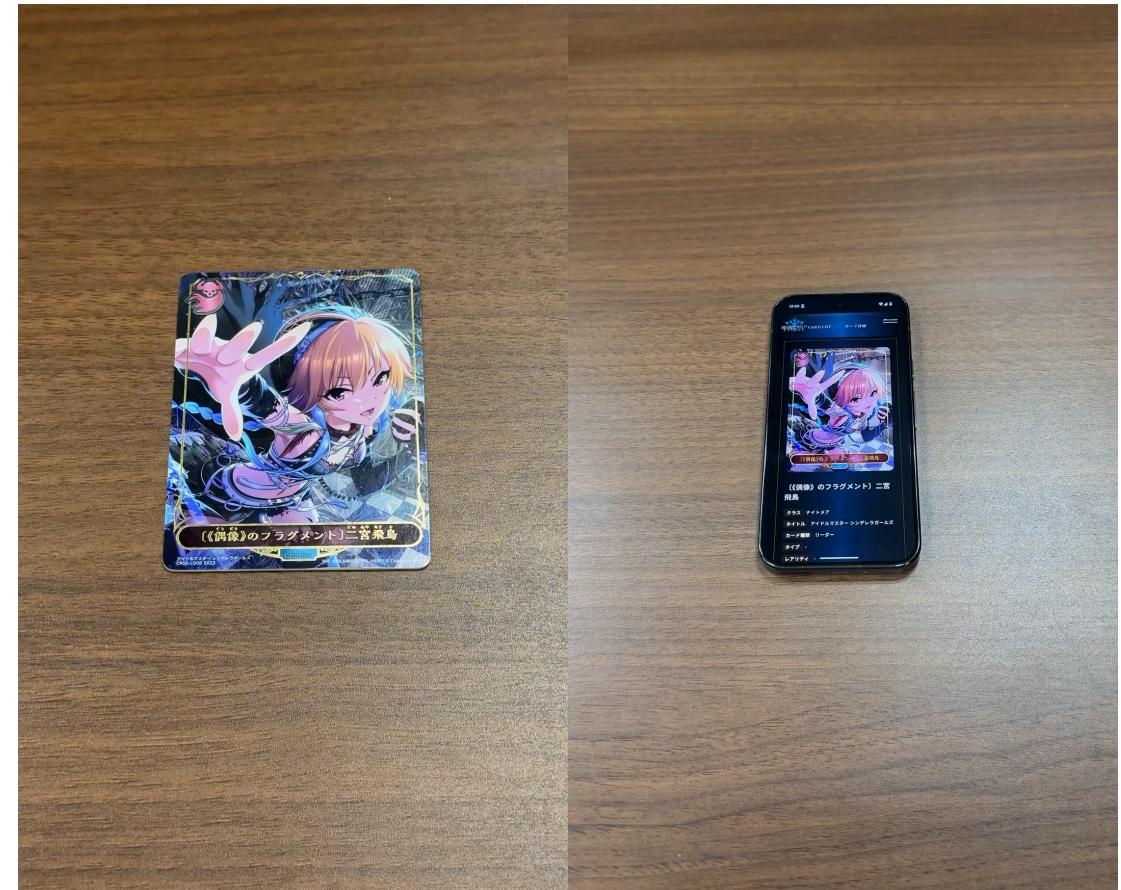
## Learned PRNG: 学習型擬似乱数生成

**世界で初めて** NISTテストスイートを完全に通過する**乱数生成AI**を実現



## Rayauth: 回折光学構造の真贋判定AI

**回折光学構造**を学習し、本物と偽物（ディスプレイ表示を含む）を識別



# 博士課程時代の研究 MediaMatrix (2010)

- 動画・音楽・静止画を統一的な高次元ベクトル空間に埋め込み、横断的な検索および視覚的探索を可能とする **マルチモーダルメディア検索エンジン** を実装。

- OSSとして公開:  
[github](https://github.com)。国際会議 DASFAA で Best Demo Award を受賞

